Un si charmant village

SYNOPSIS
Recrutés à Inac ou tombés là par hasard, nos héros préférés vont accepter une petite mission de protection pour le compte d'une mystérieuse châtelaine. Il s'agit de découvrir quels noirs desseins nourrit le maire d'un petit village Vorozion à l'encontre de la belle dame et de le mettre hors d'état de nuire.

Peu aprés leur arrivée, ils vont voir affluer une troupe de mercenaires qui, une semaine plus tard, repartira comme elle est venue; sans plus d'explications. L'enquête va permettre aux PJs de découvrir les liens qui opposent le maire à leur employeuse, de fourrer leur nez dans quelques douteuses affaires de corruption et de mettre à jour les premiers fils du complot jusqu'a ce que la petite troupe de mercenaires réapparaisse -déguisée en Sekekers- et s'abbatte sur le village.

Cette attaque devait servir de prétexte au maire qui emmène alors les paysans furieux jusqu'au chateau de la dame et profitant de la confusion parvient à l'enlever au nez et à la barbe de tous, se préparant ainsi à exercer sur elle sa terrible veangeance. Suite à ce dernier événement, un monstre (qui est en réalité le plus fidéle servant de la chatelaine) va semer la terreur dans la région essayant de retrouver sa maîtresse. Il ne restera plus aux PJs qu'à tirer l'affaire au clair, retrouver la chatelaine avant qu'elle ne meure et éventuellement se débarrasser du monstre.

CALENDRIER DES EVENEMENTS
Troisieme mois d'automne (*mois de la désolation*)
9éme jour : pose de l'affiche à Inaccessability
11éme jour : arrivée des héros à Mandelevakomskova
12éme jour : pose de la seconde affiche à Inac (elle restera en place jusqu'au 19éme jour)
13éme jour : arrivée du premier mercenaire à Mandelevakomskova
18éme jour : prise de position publique de Démécrius
20éme jour : départ des mercenaires
23éme jour : attaque du village par les "Sekekers"
Premier mois d'hiver (*mois de la guerre*)
1er jour : attaque du château par les paysans et enlèvement de la châtelaine
2éme jour : première exaction de la bête
3éme jour : demande d'aide des villageois
5éme jour : départ en voyage de Démécrius (pour 3 semaines)
13éme jour : assassinat de la Janice

INTRODUCTION
Madame Anne-Capris de Jansenà fait appel aux services de la guilde des mercenaires d'Inaccessability pour lui fournir des porteurs capables d'assurer sa protection, tout en restant relativement discrets. Une annonce est donc placardée dans les locaux de la guilde à Inac. Au vu de la situation, elle sera cependant prête à offrir ce travail à n'importe quel groupe de porteurs perdu dans la région, et venu lui demander hospitalité. Si elle est conduite à embaucher des porteurs au vol, elle enverra aussitôt un coursier annuler le contrat contre un important dédommagement versé à la guilde. Enfin si deux groupes de porteurs se trouvaient en concurence pour ce travail elle verrait d'un assez bon oeil un petit combat départager les postulants (histoire d'évaluer leur efficacité). Il est possible également que les porteurs soient -directement ou indirectement- au service des Joyaux de Pôle ou du Plaisir Infini, dont la dame a récemment mis ses contacts au courant de ses difficultés grandissantes (pourquoi pas un des membres de l'équipe affilié à l'une de ces sectes amenant avec lui les autres porteurs sous un pretexte quelconque ?)

salaires : accompte de 50 rams par tête, de 15 à 30 rams par jour et par personne (à négocier selon les compétences) et prime de 600 rams par tête en fin de contrat (elle peut aller jusqu'à la doubler pour les survivants si elle est contente de leurs services)

situation géographique
Mandelevakomskova est un petit trou d'a peine cinq cents habitants perdu à quelques polacs d'inaccessability vers les plaines du centre. Il faut environ une bonne journée de cheval d'abord le long de la route de l'est puis à travers pistes et chemins forestiers pour rallier la localitée.

situation politique
Madame de Jansen d'ancienne noblesse Dérigion se trouve avoir quelques démélés avec le notable local Auguste Démécrius ; maire du petit village situé au pied de son domaine...

Ce dernier ne peut se permettre d'agir ouvertement contre elle, elle détient des lettres vestiges d'une liaison amoureuse maintenant révolue l'impliquant personnellement d'abord d'adultére et ensuite d'autres crimes pervers moins avouables. Celui ci se trouve de ce fait dans une situation délicate, puisqu'il ne doit sa place qu'à un membre influent de la famille de sa femme, il est contraint de couvrir les agissements illicites de madame de Jansen pour préserver sa situation et cela commence à lui peser, d'autant qu'à la suite de leur rupture, il a conçu une vive rancune à l'égard de celle ci.

PERDUS DANS LES SOUS BOIS
(ambiance musicale "the Crow")

Les PJs ont cheminé durant la moitié de la journée sous un ciel sombre et nuageux, essuyé la bruine et quelques fines averses dans un paysage monotone bordant la piste, constitué aussi loin que porte la vue d'herbes hautes et de pâturages, rompus ici et là par quelques groupes de masures auquelles on peut à peine donner le nom de village. En fin d'aprés midi, celui ci change peu à peu et les héros pénétrent dans des sous bois clairsemés qui, tandis que le brouillard se léve, cédent place à une fôret bien plus touffue. Là la piste se ramiffie en une multitude de sentiers et la puie reprend à nouveau . Le sentier principal chemine en gros vers le sud-ouest et est marqué par endroit de profondes orniéres dûes aux passagex fréquents des charriots de paysans. Les chevaux se font nerveux et les bruits de la forêts moins familiers.
Profitez de cette entrée en matiére pour planter une ambiance insolite et inquiétante qui suivra vos joueurs tout le reste de ce scénario, pensez que les bois à l'approche de l'hiver ne sont pas et de loin un endroit sûr lorsque les loups affamés rôdent en quête de nourriture. Bien que ceux ci ne représentent pas un grand péril pour une troupe de porteurs, ils peuvent toujours leur occasionner des sueurs froides. Surtout si ils les suivent à bonne distance jusqu'aux abords du village, attendant qu'une victime potentielle se détache du groupe.

MANDELEVAKOMSKOVA
Ils finissent de toute façon par arriver à l'entrée sinistre d'un sinistre petit village alors que le soleil disparait au dessus des arbres, avec les trois alwegs pendus à coté de la pancarte portant le nom du lieu, l'antique mur d'enceinte lézardé, les tours de garde couvertes de mousse et de lierre, et tout et tout.

Les deux miliciens de faction sont peu commodes, bourrus et mal dégrossis, aprés un contrôle d'identité sommaire, une ou deux questions sur les raisons qui améne les héros ici (ils s'en moquent complétement mais c'est la routine) une demi douzaine de signatures, le paiement d'une taxe d'entrée (1/2 ram) et l'avertissement d'usage "tenez vous à carreau, hein ! On rigole pas avec la loi ici !" Il les laissent passer les portes, qu'ils ne tardent pas à fermer définitivement pour la nuit.

Au premier regard, le village apparait misérable, quelques dizaines de bicoques aux façades en colombages, autour d'une place, boueuse d'ou partent quatre chemins de terre battue. Le village ne comprend qu'une taverne le "Polac Laborieux" (et même pas

d'auberge). Une seule demeure sort de l'ordinaire, construite de pierre massive, située juste à coté de la caserne, elle semble être un vrai palais comparée aux baraques qui l'entourent, c'est la demeure du maire. Les villageois n'aiment guére les étrangers, certains iront même jusqu'a se barricader chez eux sur le passage des PJs. Un groupe de badaux cependant reste sur la place à déciffrer un décret de taxes. Personne n'acceptera d'accueillir les héros chez soi et il n'y a aucune chambre de disponible au "Polac Laborieux". Les paysans renseigneront sans difficultés les héros, les dirigeant (qu'ils cherchent un gite où qu'ils sachent où aller) vers le manoir de madame de Jansen par la route la plus courte, la route du cimetiere (gloussements et ricanements). Dés que nos porteurs auront le dos tourné on chuchoterra au sujet des rumeurs qui courent sur le lieu. Bien entendu dés que les héros font mine de se retourner le silence se fait (un peu comme dans les premiéres scénes d'Histoires de Fantomes Chinois). Le coin passe pour regorger de morts vivants et de nombreux voyageurs n'en sont jamais revenus.

LA ROUTE DU CHATEAU
(ambiance musicale "alloween")

La nuit est tombée alors qu'ils passent les grilles du cimetiere et se mettent en route le long du chemin vers le manoir dont ils peuvent entre apercevoir la masse sombre qui se dresse, à la lueur des lunes, au dessus des collines, par delà la ligne irréguliére des cimes d'arbres.

Au fur et à mesure que les PJs s'enfoncent sous la voute des arbres, leur progression se fait plus pénible; de multiples marigots bordent le chemin et certains dissimulent des sables mouvants forts dangereux et les armes ne manquent pas de le faire remarquer bruyamment, l'obscurité ne fait que rendre la progression encore plus périlleuse. Ensuite le chemin fait une fourche : la voie de droite qui s'enfonce dans la forêt finit par se perdre au milieu des arbres tandis que la voie de gauche poursuit en direction du château et débouche dans une clairiére. Celle-ci se révéle être un vaste marais où dans l'obscurité on parvient mal à distinguer la piste qui serpente entre les roseaux. La meilleure solution consiste à progresser pas à pas derriére un éclaireur à pied tâtant prudemment le terrain devant lui -gageons que nos porteurs seront du même avis- (*quelques jets sous Repérage difficiles, il fait nuit tout de même, peuvent aider à maintenir la tension; en cas d'echec considerer que le personnage tombe à l'eau et appliquer les régles de noyade*). Mais de temps en temps n'importe qui peut faire un faux pas ou glisser dans une flaque par inadvertance.

Alors que la pluie redouble les PJ émergent des marais et arrivent à proximité d'une riviére au nom charmant: la Noyeuse. Le seul moyen de la traverser est un pont de bois en piteux état rafistolé de corde et partiellement pourri, qui tangue et craque de partout (ce qui devrait sans doute mettre un comble à l'hystérie des armes de nos joueurs). L'ensemble de la structure ne peut pas supporter plus de deux cents kilos. Si un inconscient tente de le traverser en courant prévenez le que cela ressemble fort à du suicide et qu'il risque fort de finir mort.

Arrivés de l'autre coté du pont, au pied de la colline, pendant qu'un violent orage déchire l'atmosphére, les armes informent leurs porteurs que quelquechose ne va pas, en effet l'endroit est saturé de fluide magique...C'est alors que des morts vivants surgis d'on ne sait trop où s'agglutinnent forçant les PJs à fuir ! La poursuite ne s'arrétera qu'une fois arrivés à la forteresse.

INVITES DES TENEBRES

Madame Anne-Capris de Jansen, la chatelaine *Dérigion vétéran, avec dague. lire et écrire Batranoban 40%, Vorozion 60%, Dérigion 70%, séduction 90%, marchandage 60%,*

artisanat Dérigion/Dessin 60%, Connaissance Dérigion 40%, Batranoban 30%, accroc au Fragment de Muffin, prestige 28
Elle parait 26 ans mais s'approche en réalité des 75 (qu'est que vous croyez, les épices batranobans ça conserve !). Elle est svelte légére, ses yeux sont d'un intense bleu electrique et ses cheveux bruns sont coupés court. C'est une belle intrigante, vétue de robes démodées . Elle a un charme puissant et des maniéres langoureuses, mais sa présence est difficilie à supporter: elle est lunatique, égoïste, perverse, elle aime le luxe. Ne vous trompez pas sur elle, elle fait preuve d'une froide intelligence calculatrice et tuer ne lui fait pas peur. Elle a parfois de courtes absences durant lesquelles elle sombre dans le vague comme sous l'effet de sa drogue favorite.

-Elle a racheté l'ancienne demeure familiale il y a de cela 50 ans.
-Elle fait chanter Démécrius qui lui reverse le quart des impôts prélevés sur le village, celui ci est par la même occasion contraint de fermer les yeux sur la plupart des activités illégales auxquelles elle se livre.
-Elle négocie par l'intermédiaire de la guilde des courtisanes avec la secte du Plaisir Infini pour restaurer une des tours de son chateau et en faire une succursale de la guilde, un salon privé trés spécialisé.
-Elle est également à la tête d'un petit réseau de traffic d'art indirectement lié aux Joyeaux de Pôle.
-Elle s'efforce de garder secrète l'existence de son amant, Nostféres, une créature à la force et aux appétits monstrueux, un esclave dévoué mais incontrolable dont elle fait tout pour couvrir les sinistres exploits (comme cette pension qu'elle verse aux familles des sept jeunes servantes qui moururent un soir d'orgie dans ses thermes). Une fois encore Démécrius est contraint indirectement de couvrir les crimes de la créature.
-Enfin son dernier probléme et non des moindres celui-là est constitué par les morts vivants qui hantent son domaine témoins silencieux et mortels des crimes de Nostféres.

Elle a eut récement recourt aux services d'une ombre de la guilde des courtisanes. Craignant déja une machination de Démécrius elle espérait que celle ci pourrait régler l'affaire. L'ombre agissant sur les ordres de la guilde s'est contentée de réccuperer les registres de comptes locaux, documents pouvant valoir la mort à Démécrius et procurant ainsi à son organisation un moyen de pression des plus efficaces sur le maire et permettant au besoin de se passer de Madame de Jansen -jugée instable-. L'ombre ne révéla rien de tout ceci à la chatelaine et cette derniére n'étant guére convaincue du résultat décida de régler l'affaire par ses propres moyens, elle recruta les porteurs.

Nestor varandréas, le majordome *Vorozion normal avec épe courte et sans armure*
Cinquante deux ans, malingre, cheveux blancs, il ne quitte jamais ses lorgnons car il est à demi impotent et presque complétement sénile et moralisateur : il entend mal, voit mal, radote et n'a pour ainsi dire aucune mémoire, bien que quelques rams glissés dans sa main entre deux hésitations puissent lui faire retrouver une seconde jeunesse. Cela fait plus de vingt-cinq ans qu'il est au service de la chatelaine. Le moindre surplus de travail le tracasse, aussi la caravane de batranobans venue récemment fut-elle un constant soucis pour lui. Il sait que Démécrius rend visite à sa maîtresse de temps à autres, et que leurs entrevues dégénérent généralement en violentes disputes. Il faut noter que le maire est trés généreux dans les commissions qu'il donne au vieil homme (ce qu'il ne dit pas c'est que celui ci a obtenu de lui des renseignements sur un certain passage secret permettant d'entrer discrétement dans le chateau)

Hugue Mallefroisse, l'homme à tout faire *Dérigion normal sans compétences de combat*
Bênet consanguin d'une trentaine d'années, grand et plutot massif, la silhouette contrefaite. Il a le visage poupin, bouffi et hagard, des oreilles toutes décollées, et les cheveux hirsutes. Il ne connait que deux genres de réponses : ou il sait et ricanne bêtement

ou il ne sait pas et attend planté là qu'on lui demande autre chose. Il a de plus la fâcheuse manie de soliloquer d'une maniére quasi-incompréhensible et à continuer sur son sujet en réponse aux questions dont il n'a rien à faire (style la cité de la peur : mon vison/mon film). Il sait qu'il y a un autre serviteur, un monstre qui reste discret et qui lui fait peur, il est également au courant du meutre sanglant des servantes.

Licia rigéros, la cuisiniére *Sekeker vétéran avec fronde et armure de cuir, repérage 30%, discrétion 45%, prestige 1*
Petite femme d'un âge indéfinissable, elle a un visage de vautour et un cou de poule, des cheveux noirs ramenés en chignon dérriére sa tête, ses seins sont coupés. Elle est observatrice et curieuse et passera son temps à lorgner les PJs. Elle est au courant d'un peu toutes les affaires de sa maîtresse, mais sait tenir sa langue. Elle sert madame de Jansen qui l'a prétend-elle, achetée comme esclave à Pôle même si il est trés curieux qu'elle n'ait jamais cherché à s'enfuir.
Pour le reste son indiscrétion naturelle la pousse à rapporter tout les ragots du village lorsqu'elle y descend. Evidemment elle ne parle qu'en présence d'autres femmes.

Crassius de Cermont, lieutenant de la garde du chateau *Dérigion leader avec épée longue, main gauche et demi plaque, commandement 60 %, stratégie et tactique 50%, prestige 12*
Vingt cinq ans, fruit des amours coupables de sa mére il a été élevé dans un véritable culte de son pére (et dans la misére la plus compléte). Il à partagé sa couche avec la dame il y à quelques mois.

Joseph Assem, second de Cermont *Alweg élite avec masse d'arme, bouclier et demi plaque, prestige 5*
Jeune et plein d'ambition, bien bâti, il a quitté son unité de guerriers pour tenter sa chance dans les territoires Vorozions.

garde du chateau : 12 Vorozions normaux avec épée longue, arc long, bouclier et maille+plaque
archers : 8 Alwegs vétérans avec épée longue, arc long, bouclier et maille+plaque

LE DINER
Ce sera l'un des trois serviteurs de la dame qui viendra ouvrir aux héros lorsqu'ils frapperont à la lourde porte du donjon. Il seront logés dans les nombreuses chambres du chateau et on leur laissera une petite heure de liberté pour se rendre présentables et vadrouiller à leur guise avant que le souper ne soit servi et avant d'être présentés à madame. Ils pourrons sans mal surprendre les discussions entre les domestiques ou les gardes ou leur faire la causette. Ils ne rencontrerons cependant pas madame de Jansen qui pour l'heure est retirée dans sa chambre. Il se peut même qu'il apprennent quelquechose d'intéressant entre deux monologues .

Durant tout le repas, madame de Jansen s'efforcera d'être polie et agréable envers ses futurs employés, elle leur posera cependant toute sorte de questions pour en apprendre un peu plus sur eux. Au dessert elle leur expliquera son affaire et leur demandera de la proteger, elle leur donnera sa propre version des faits ommettant pas mal de détails pour conclure en leur demandant de découvrir ce que celui-ci mijote et de contrecarrer ses plans de leur mieux, sans faire trop de remous cependant ni le tuer (elle a des intérets à ce qu'il reste en place et ne veut pas que l'affaire s'ébruite ou parvienne à un échelon hiérarchique supérieur). Elle terminera le repas en leur proposant un petit trip au Fragment de Muffin

CES MURS ONT UNE HISTOIRE
(ambiance musicale "Dracula" de Coppola)

Pendant toute la durée du séjour des personnages dans le chateau, une menace invisible, une présence que l'on sent mais que l'on ne parvient pas à saisir doit peser sur eux, c'est bien évidemment le monstre, le sixiéme serviteur qui rôde autour d'eux...Ils finiront bien à la longue par trouver quelquechose d'anormal, par soupçonner un sombre traquennard pour les paranos.

Le manoir dans le style Dérigion présente un aspect général assez déprimant, il est en effet réduit presqu'à l'état de ruine, de nuit la blafarde lueur des lunes ajoute une note tragique à ce triste décor...

la cour extérieure : une grande cour réctangulaire et déserte à laquelle on accéde par une entrée délabrée, au sud les ruines de l'armurerie donnent à flanc de colline. Un second portail (entretenu celui ci) s'ouvre à l'extrémité nord-ouest de la cour. Aprés une courte observation, on peut se rendre compte qu'elle a récemment servi de lieu de campement (Tous les quatre ans environ une caravane d'épiciers séjourne dans la propriété, afin de permettre à madame de Jansen de renouveler ses stocks en drogues, ces derniers sont partis il y a un peu moins d'une semaine)...Les batiments désaffectés à l'est ont également servi d'écurie de fortune.

la cour intérieure: une fois passée la seconde porte on arrive dans une petite cour en forme de U qui paraît être réstée moins à l'abandon que le reste de la bâtisse. Au centre le donjon seul batiment où il régne en permanence une certaine activité. La tour nord a été convertie en réserve de nourriture. Sa porte est lourdement cadenassée, devant trône un vieu puit, tandis que les écuries n'abritent plus que deux chevaux d'attelage, agées mais robustes.

De nombreuses piéces ont été le lieu d'événements si térrifiants ou si intenses qu'elles en conservent la marque psychique, celle ci peut se manifester aux héros selon la piéce où ils se trouvent de différentes maniéres

Vecteur	**vision**
Utilisation d'un pouvoir de prémonition d'une arme (ou par flash pour une prém. De combat)	70%
Une nuit de sommeil ou un moment de repos chez un gadhar	30%
L'usage d'épices hallucinatoires batranobans	10xpu%
Des flashs à l'état de veille chez un gadhar	5%

l'entrée : Aprés avoir passé une lourde porte de bois au frappoir ornementé, on accéde à un grand couloir de pierre taillée, la penderie à droite est de grandes dimensions.

la grande salle : Cette piéce cumule les fonctions de salle de bal et de salle à manger. On y accéde par un large escalier de marbre. Dans le fond une petite estrade permet d'accueillir un orchestre. Sur le mur de gauche une tenture cache des alcoves privées. La piéce est trés haute de plafond (un balcon situé au deuxiéme étage la surplombe). Les parois sont tendues de tapisseries somptueuses représentant des scénes du temps elfique, la chaleur est fournie par une immense cheminée dans laquelle on peut faire entrer des troncs entiers.

les transactions de madame de Jansen ne se passent pas toujours sans mal, Cette salle conserve un souvenir vivace du jour où elle fit tuer, apprêter et servir deux cousins à leur oncle caravanier signifiant par là qu'elle rompait tout commerce avec eux. Depuis elle s'est faite une ennemie puissante de cette famille batranoban

le couloir du premier étage : Cet endroit est surtout remarquable par l'élégant petit salon qui en marque le centre et dont la bibliothéque contient six ouvrages. Prés de l'escalier qui relie entre eux les différents étages de la demeure se trouve le passage secret dont Varendréas à parlé à Démécrius -derrière une tenture aux armes de la famille de

Jansen- pratiquement indécelable (*Repérage trés difficile*). De toute façon les PJs n'ont pas à le trouver pour l'instant.

la salle d'armes : Le sol est de marbre, les murs de pierre taillée et la pièce s'orne de tentures aux armes de la famille de Jansen ainsi que de boucliers, quatre piliers bordent le mur d'entrée. Les rateliers d'armes sont garnis d'épées longues , de morningstars, de haches de combat et de quelques lances. Une armure de demi-plaque repose sur un mannequin.

les thermes : Le sol est couvert de marbres de diverses couleurs, les murs s'ornent d'une mosaïque complexe. Les thermes s'étendent sur deux étages de hauteur et sont éclairés par de nombreuses torches, un grand bain en occupe l'essentiel de la surface.

La réminiscence la plus marquante de ce lieu est sans doute lié au massacre des sept jeunes filles -des servantes- par Nostféres, sous le regard de la chatelaine abrutie de drogues

les quartiers de la chatelaine : Sa chambre est richement décorée et meublée, un rideau dissimule l'entrée du boudoir de la dame, tandis qu'un petit âtre dans lequel rougeoient quelques braises fait l'angle. Un parfum entêtant flotte dans l'air et donne à la piéce un cachet trés intime. Des fourrures et des coussins jonchent le sol et seul détail troublant, le lit à baldaquin est entiérement tendu de peaux humaines. Une porte au fond dela piéce donne sur son laboratoire personnel, cet endroit est dans un ordre impéccable : on y trouve divers instruments de torture, un squellette d'étude et des planches de croquis montrant des muscles humains ainsi qu'un coffre contenant un assortiment de diverses épices. Dans le mur du fond du boudoir se trouve dissimulée (*Repérage trés difficile pour le localiser et jet AGx5 difficile pour l'ouvrir ou Artisanat Vorozion/pièges*) une chambre forte, celle ci contient une petite fortune (une dizaine de milliers de piécettes) en cestes, en rams en pierreries et en bijoux divers, quelques toiles décadentes, cinq doses de Printemps de Fey et un fond de fiole de Liqueur d'Oéphis ainsi que les diverses lettres accusant Démécrius.

les chambres d'hôtes : Elles sont toutes vastes et confortables, un petit âtre équipe chacune d'elles.

Il y a quelques années, une des piéces a habrité un jeune porteur qui rendu fou par la perte de son arme trouva refuge au manoir. Il y passa plusieurs mois et recouvrit de peinture l'ensemble de la piéce, travaillant jour et nuit. Si au reveil le PJ tente de gratter la couche de peinture de la piéce, il trouvera une fresque à demi effacée représentant les exploits d'un porteur jusqu'à la perte de son arme (dans le style naïf du douanier Rousseau)

Madame de Jansen tomba déséperement amoureuse d'un jeune coursier dont le coeur était déja pris. Elle fit tuer sa bien aimée et fit pendre le jeune homme dans l'une de ces chambres, maquillant cela en suicide. Il n'en reste que ce rêve: l'obscurité, des mots sur une page, (pour ceux qui savent lire : *Adieu Elise, je n'ai pu aimer que ta dépouille, maintenant je viens rejoindre ton âme*), roulant un parchemin une femme, décroche un sceau de la main d'un pendu et cachette le rouleau. Sanglots, bruits de lutte, avec en arriére fond le bruit d'une chaise qui tombe, une corde se tend, silence.

Une trace ancré dans l'une de ces chambres remonte au temps où Démécrius, encore jeune et beau et la chatelaine se rencontrérent et firent l'amour pour la premiére fois, c'était à l'occasion d'une réception donnée par celle ci. Au réveil le dormeur aura un air de valse dans la tête, si il le fredonne devant la chatelaine elle le reconnaitra avec surprise et colére (ce qu'elle cherchera à dissimuler sans y parvenir). Si les porteurs ont déja rencontré Démécrius ou le rencontrent par la suite il auront comme une impression de déja vu.

la serre : C'est une vaste piéce toute de piérre et de verre, elle contient nombre de fleurs rares et toute sorte d'oiseaux, on peut également y trouver, en cherchant dans la terre une multitude de petits os humains (doigts, orteils, dents, fragments...)

la place fortifiée : elle surplombe la cour intérieure et l'entrée, des sentinelles s'y relaient de jour comme de nuit.

les combles : ils abritent principalement les chambres des gardes et des domestiques, celles ci sont simples et ne contiennent que les effets personnels de leurs occupants, elles sont toutes munies d'un brasero pour assurer le chauffage. L'armurie contient une dizaine d'arcs et une importante réserve de flèches. Au centre des combles se trouve le repére de Nostféres (*une porte secréte permet d'y accéder, il faut la chercher et réussir un jet de repérage moyen*), l'intérieur est trés poussiéreux et souvent trés vide (normalement il n'y rentre que le jour !).

Les quartiers du personnels : Au rez de chaussé, se trouvent les cuisines, l'escalier menant à la cave, la salle à manger des gardes et domestiques, les latrines desservies par un systéme de canalisations (dans lequel peut se glisser un homme) qui évacuent les excréments par un petit ruisseau sous terrain vers le flanc nord-est de la colline et quelques cachots pour habriter les gardes ivres.

L'AFFAIRE DEMECRIUS

Auguste Démécrius, maire *Vorozion normal sans armes ni armure, lire et écrire (vorozion) 60%, connaissance (vorozion) 80%*
C'est lui le grand méchant, l'adversaire principal des PJs. La trentaine révolue, bedonnant, energique et retors. Peu ambitieux mais cupide. Il doit sa place à sa femme dont la famille compte un membre influent dans l'administration centrale de l'empire Vorozion. Il n'a pas d'enfants. Comme sa femme fait chambre à part, il se rend quelques soirs (tard dans la nuit) chez la Janice, sous bonne escorte (5-6 hommes) et avec la plus grande discrétion.

Evidement ses rapports illicites avec madame de Jansen et la situation difficile dans laquelle le chantage de celle ci l'a placé l'ont conduit à mettre sur pied un infâme complot (celui que les personnages sont chargés de déjouer) et qui consiste en gros à faire attaquer le village par une bande de mercenaires (qu'il a recrutés à Inac) à rejeter la faute sur le dos de la chatelaine, à lancer les paysans sur son chateau, à profiter de la mélee pour l'enlever et la faire disparaitre. Simple et efficace. De plus il est au courrant du secret de longévité de la chatelaine et de l'existence du passage secret.
Evidemment il est trés occupé avec ses petites affaires personnelles . En premier lieu son plus gros souci est la disparition de ses livres de comptes (ceux récupérés par l'ombre de la guilde des courtisanes), il soupçonne à tort sa femme ou madame de Jansen d'en être à l'origine et c'est ce qui l'a décidé à agir. En second lieu il craint que ne soit découvert son implication dans un réseau de trafic d'enfants pour riches bourgeois et nobles dans l'incapacité d'en avoir autrement.

Il est inutile de dire que la chute de Démécrius pourrait parvenir aux oreilles de tout ce beau monde et les inquiéter (une opération de la police secréte venant se meller de leurs affaires ? se pourrait-il qu'on fasse le lien avec d'autres fournisseurs ?)

SEJOUR AU VILLAGE
Il est évident que nos héros vont avoir à faire quelques excursions au village, et même à y passer un bon bout de temps si ils veulent en apprendre un peu plus sur Démécrius; bien entendu la route du cimetiére (vous savez avec les marais et le reste) n'est pas réellement ce qu'on peut définir comme pratique, aussi (heureusement?) il existe un autre chemin : la

route des fermes. Le seul inconvénient est qu'il représente un détour immense et qu'au lieu de mettre trois quart d'heure à faire le trajet, il faut compter une bonne demie journée a cheval de balade en rase campagne. Pour satisfaire tout le monde voici les quelques figures les plus pittoresques du cru :

Maître Varin Andelgrande, meunier *Vorozion vétéran éventuellement avec massue et sans armure*
un homme, la quarantaine révolue, qui n'a jamais été marié et passe pour un goujat auprés de la majorité des villageois (c'est dire!). C'est un gaillard trapu, fort et épais, un peu trop chaleureux et familier avec les filles (les jeunes surtout)

André et Berthe Epamur, *Dérigions normaux sans compétences de combat*
Ce vieux couple d'une cinquantaine d'années, (ils en paraissent le double) tient la gargotte du "Polac Laborieux", comme ils possédent la seule taverne du coin, ils se permettent d'afficher des prix prohibitifs (2 à 3 fois les prix normaux et pour les étrangers il faut multitiplier les tarifs par 5). Ils sont d'ailleurs si prés de leurs sous qu'ils ne se sont jamais inscrits à la guilde des voyageurs trouvant la cotisation trop haute (d'ailleurs ils trafiquent la nourriture pour faire encore plus de profit ce qui donne à toute leur cuisine un goût excécrable).

Les serveuses sont trois filles de paysans à qui les épamurs offrent le gite et le couvert et qui arrondissent leur fin de mois en déniaisant les gars du village dans leur lit.
Ipsé V*orozion normal, séduction 30%* une grande maigre, un peu carne
Vella *Vorozion normal séduction 50%* une brunette, jolie, miévre et naïve, elle s'est déja fait mettre enceinte et à dû demander de l'aide à la vieille Tilias pour avorter
Cécile *Alweg porteuse, sans arme ni armure, discrétion 65%, repérage 50% et séduction 50%, prestige 8*
Une délicieuse rousse aux yeux noirs qui n'a qu'un désir: mettre les voiles, elle attend son heure.

Amien Soleret, forgeron (remouleur, coutelier, férronnier) *Vorozion élite avec éventuellemnt marteau de guerre et armure de cuir, artisanat Vorozion/feronnerie 50%, prestige 7*
Veuf depuis dix ans, il approche la quarantaine. Un jour il à méthodiquement tué sa femme à coups de pierre (mais ça tout le monde l'ignore), puis en a porté le deuil quelques jours avant de partir à l'aventure. Quand il revint au village il y a trois ans il rouvrit boutique et s'installa. Depuis pas mal de femmes ont partagées sa couche, et plus de la moitié des hommes du village le regardent de travers.

Janice Cursette, putain *Vorozion normale, aucune compétences de combat*
La trentaine difficile, elle n'est plus et de loin à la hauteur face aux jeunettes du "Polac Laborieux". Elle n'est pas membre de la guilde des courtisanes et créve la faim, de plus elle doit bien être inféctée de deux ou trois maladies vénériennes qu'elle s'empresse de transmettre à ses trop rares clients. Elle est mélancolique, amere et vaniteuse, mais sait beaucoup de choses sur tout le monde (enfin ces informations datent quand même de prés de cinq ans, la belle époque des confessions sur l'oreiller). Elle commence à envisager sérieusement de monnayer ce qui peut encore se vendre mais n'étant ni trés habile, ni trés diplomate...Il est en outre de notoriété publique qu'elle vend ses charmes. Enfin elle est loin d'être appréciée que ce soit par ses anciens clients ou par ceux qui lui restents. Leurs femmes, elles, ne l'ont jamais aimée.

Tillias Tobiaflin, érudite (soigneuse, scribe et astrologue) *Alweg normale sans armes ni armure, astronomie 60%, lire et écrire Vorozion 50%, connaissance Vorozion 30%, Dérigion 30% et médecine 70%, prestige 11*

Il y a plus d'un demi siécle qu'elle habite le village, elle prétend avoir vu s'établir madame de Jansen quand celle ci a acheté le manoir. Elle est maline calculatrice et peu bavarde. Elle soigne souvent la Janice et certains de ses malheureux clients, ce qui fait qu'elle en sait beaucoup mais elle n'a pas envie, mais pas envie du tout d'aller le raconter (tout au moins pas sans une bonne raison).

Ventor Migloch, geolier *Alweg élite avec épée longue, bouclier et demi plaque, prestige 6*
Renfermé, peu communicatif, plutot âgé, détruit par l'alcool, les autres soldats le considérent comme un demeuré mais hésitent à le braver. Il en sait peut être plus qu'il n'en dit mais il ne le montre pas, d'ailleurs il a sa petite idée sur les liens qui unissent la milice à Démécrius et sur la corruption de celui ci). Mis devant une bonne siffan ou une grande biére, son visage s'éclaire mais il n'en devient pas plus volubile pour autant.

AEnestor Omére Ménarus *Vorozion leader avec espadon et plaque compléte, commandement 45%, startégie 55% et tactique 60%, prestige 9*
30 ans, marié, trois enfants. Il est massif et comme taillé à la serpe. Bien qu'il ne soit pas d'une intelligence remarquable. Il espére se sortir un jour de ce trou boueux. Il est bourru mais fait preuve d'un sens certain de la diplomatie, même si il en fait souvent trop dans ce sens (il essaye généralemnt de ménager la chêvre et le chou). Il affiche pour l'instant le plus complet dévouement à Démécrius, mais sait-on jamais. Il a sous ses ordres une soixantaine d'hommes

miliciens : 30 Vorozions vétérans avec épieu et cotte de maille
gardes municipaux : 10 Vorozion vétérans avec hallebarde et maille+plaque
arbalétriers municipaux : 10 Vorozions vétérans avec épée longue, arbaléte et cotte de maille
gardes montés : 10 Vorozions élites avec cheval, lance, bouclier et maille+plaque
maitre chien : Vorozion élite avec épée longue, cotte de maille et 5 chiens de guerre (dont 1 grand mâle)

LES FAITS
Dans les jours qui suivent l'arrivée des PJs, des mercenaires vont affluer de la grande ville et s'installer dans le village (les quelques porteurs trouveront bizzarement à loger à l'auberge -aux frais de Démécrius bien sûr, mais c'est un secret bien gardé- les autres camperont simplement sur la place du village). Ils resteront pour leur part trés discrets et trés désoeuvrés. Ils ne diront rien au sujet de leur présence donnant des raisons aussi diverses que fantaisiste aux questions qu'on pourrait leur poser sur le sujet : "on passait et on a trouvé le coin sympa", "besoin de vacances", "on va sur la frontiére mais c'est pas pressé" ou s'énervant tout simplement et refusant de répondre. Aprés tout ils n'ont pas de compte à rendre aux héros, même si ces derniers sont porteurs ! Enfin ils sont tous d'accord sur un point, ils ne connaissent pas Démécrius.

Deux soirs de suite, trés tardivement, autour de minuit, un homme vêtu d'une longue cape se rendra, accompagné de deux gardes et de deux arbalétriers de la mairie jusqu'à la taverne. Celui ci entrera et sortira par derriére laissant un faramineux pouboire aux aubergistes pour éviter toute question ou tout souvenir embarrassant. Evidemment cet homme n'est autre que Démécrius qui viendra laisser ses instructions dés que le premier poreur sera présent. La seconde visite, la veille de sa prise de position publique, sera le prétexte à une violente dispute entre lui et un porteur -qui ne passera pas inaperçue des derniers clients- dans laquelle il répétera une fois de plus ses instructions et leur reprécisera le moment du départ (ce que le porteur trouvera dangereux, inutile et insultant).

Pendant que les mercenaires sont là une rumeur se répand rapidement : ce serait la chatelaine qui les a fait venir (elle n'est bien sûr pas au courant et c'est Démécrius qui est à

l'origine de la rumeur) mais les mercenaires ne feront rien pour infirmer ou confirmer la rumeur. Même la Janice ne sait rien, Démécius est résté trés prudent et ne lui a rien laissé deviner de ses plans, et les mercenaires de toute façon n'en savent pas plus.

Soudain en fin d'aprés-midi, alors que tout les mercenaires semblent être arrivés, (le 18éme jour) Démécrius va se lancer dans une tirade publique pleine de sous entendus à l'encontre de la chatelaine, laissant clairement entendre qu'elle veut faire rêgner un climat de terreur sur le village et que ces hommes (les mercenaires et les héros confondus) ne peuvent être là que pour narguer la milice. De belles dicussions en perspective. Et c'est sans plus d'explication, à la suite de cette virulente prise de position que les mercenaires lévent le camp, en moins de deux jours ils ont quittés le village en direction du château...Pour rejoindre un petit fortin caché au fond des bois en bordure du domaine de madame de Jansen.

21 mercenaires : Vorozions, Thunks, Batranobans et Alwegs vétérans avec épées longue, épieu, épées courtes ou arcs courts et portant cuir ou cuir clouté
les porteurs
Dérigion porteur de Venom, avec 3 poignards et cuir, tactique 40%, prestige 10
Dérigion porteur de Dard, avec cuir clouté, prestige 7
Hysnaton porteur de Black Belt, doté de grands yeux et imberbe, avec cuir , prestige 10
Alweg porteur de Shield, avec fourrures, prestige 8
les armes
Vénom, lance à 125 points avec poison (exo n°77), point faible (pri n°84), auto-mutilation (lim n°39)
Black Belt, glaive à 100 points avec Att.Brut.+30% (pri n°1), Att.Norm.+30% (pri n°3) et Feinte+30% (pri n°8)
Dard, épieu (arme mineur) avec combiaison offensive multiple (pri n°67)
Shield, hache de combat (arme mineure) avec invulnérabilité aux projectiles (exo n°63)

LA SECONDE ANNONCE
Pour résoudre une partie de ce probléme il suffit de tracer la route vers Inaccessability (si vos héros en ont l'idée) et de se renseigner à la guilde des mercenaires. Là on pourra aprés quelques palabres obtenir la description d'un type commun, plutôt gros et capuchonné qui à déposé une annonce bizarre . Il cherchait à recruter une vingtaine de mercenaires, ainsi que cinq porteurs (maximum). Il est précisé dans l'annonce, (qui sera affichée du 12eme au 19eme jour), que les nouvelles recrues doivent se présenter à la taverne du "Polac Laborieux" Mandelevakomskova. Les salaires sont relativements honnête et il est précisé que c'est le commanditaire qui les contactera. Evidemment les sommes ont été versées d'avance, et le responsable local de la guilde a été briévement briéffé sur le type de gars qu'il fallait : des hommes pas trop virils, peu curieux et de preferance équipés d'armes peu encombrantes . Le responsable ne donnera pas une description trés utile de l'homme, mais pourrait reconnaitre Démécrius si il le voyait (ou juste son portrait).

Salaires : 8 rams par semaine, 90 pour les porteurs et une prime de 50 par survivant

LES SEKEKERS
(ambiance musicale : "Trépass" de Génésis morceau n°6)

Et le dernier jour du mois, alors que les héros traînaient dans le village pour une raison quelconque (ou sans raison, au besoin inventez leurs en une), alors que les derniers rayons des soleils, rouges et minuscules, empourpraient l'horizon retentissent les cris stridents et les clameurs d'une unité de Sekeker et quelques instants plus tard celles ci déboulent dans les rues, passant les murs du cimetiére, et engagent la bataille dans la pénombre obscure du crépuscule. Elles sont une vingtaine et à leur tête quelques porteuses. Bien évidemment ce sont les mercenaires qui se sont lancés à l'attaque déguisés en Sekeker. Les paysans qui

pour la plupart n'en voient pas tous les jours ne checheront pas trop à comprendre d'autant plus qu'il fait déja sombre.

les "Sekekers"

EF	PU	MO	IN
20	60	vétéran	+2

4 porteurs d'armes (dont 2 mineures)

unité de paysans

EF	PU	MO	IN
100	50	milice	-5

en soutien : 1 untié (garde municipale)

La garde étant dispersée, elle ne pourra pas agir avant une bonne quinzaine de minutes (*c'est pourquoi elle ne sera utilisée qu'en soutien*) et les personnages seronts pris au milieu de la tourmente avec les seuls paysans à leurs côtés. Les assaillants fuiront aux premiéres pertes sérieuses.

CHASSE AUX SORCIERES

(ambiance musicale "The Omen")

Avec la nuit, c'est une ambiance fiévreuse qui succéde à la bataille, et s'empare du village. Si on retrouve le cadavre de l'un des mercenaires il ne sera pas difficile de se rendre compte de la supercherie (les Sekekers en général ne sont pas des hommes). On voit alors Démécrius faire son entrée vétu en guerre. On sonne le tocsin et les paysans de la région se regroupent tandis que les miliciens s'arment. Selon le maire ces "femmes" ont étés envoyées par la chatelaine, sa servante d'ailleur en est la preuve, c'est son agent (et même si un des héros lui démontre que ces Sekekers sont en fait des mercenaires déguisés il reprendra l'argument à son avantage, se contredisant au besoin). Et avec la conjonction changeante, l'hiver débute et le mois de la guerre avec lui, il sufit parfois d'aussi peu que cela. Passant par la route des fermes les cohortes de villageois, Démécrius et la milice à leur tête, vont se lancer à l'assaut du manoir dans une ambiance d'inquisition espagnole, bref la fête.
Surtout lorsqu'au petit matin, arrivant en vue du chateau, ils se retrouvent face aux cadavres sur pattes (en mesure de vérifier par eux même une légende du coin). Toujours est-il qu'avec les torches, les fourches et les hallebardes ils arriveront à peu prés entiers pour se lancer à corps perdu sur les murailles du manoir. Espérons que les héros les aient précédés, les défenseurs auront bien besoin de ça. Il n'est pas inutile de préciser que Démécrius, resté prudemment en retrait, a confié le commandement de ses troupes à Ménarus, pour se livrer à son petit projet machiavelique...

unité de défense du chateau

EF	PU	MO	IN
20	50	vétéran	-5

tant que l'unité se trouve à l'abri des fortifications, elle recoit un bonus de +50 à sa PU pour un total total de 100. Dés que l'unité subit au moins 20% de perte c'est que les fortifications sont tombées et ce bonus est supprimé.

garde municipale

EF	PU	MO	IN
60	75	milice	-2

-bonus de soutien +1 (au lieu de +2)
-bonus de charge PU+30 (total 105) IN+3 (total +1), contre le 1er adversaire durant la premiere heure de combat

2 unité de paysans

EF	PU	MO	IN

100 50 milice -5

JOURS DE CENDRES
Quelque soit le résultat de la bataille, les paysans finissent par partir et classent l'endroit comme maudit ! En attendant, la chatelaine a disparu; Démécrius aidé des mercenaires survivants et grâce aux renseignements monnayés aux vieux Varandréas l'a fait enlever et amener au petit fortin dont nous avons déja parlé. Et nos PJs sont dans l'impasse, d'autant plus que cet échec n'est pas du tout fait pour plaire à leurs armes.

LA BETE DU CHAOS
Seulement quelqu'un d'autre sait que la dame a disparu, le dernier serviteur, celui dont on n'a pas encore parlé. Le moment est enfin venu de faire la lumiére sur le dernier et non le moindre des protagonistes de cette histoire.

Nostféres, **amant dévoué de la chatelaine**
Monstre Alweg avec hache à 2 mains qu'il brandit d'une seule, prestige 25
FO 33 EN 28 AG 10 RA 12 PE 10 VO 10
Att. Brut. 80% Esquive 50% - Acrobatie 10%, Course 60%, Discrétion 30%, Nage 55%, Séduction 70% Repérage 50%
modifications : Composition Ombre : protection de 30 points (-100% à toutes ses compétences de jour, +100% en discrétion de nuit) / Désir Exacerbé : Violence +10 (total 15) / Griffes : IN 0, dommages I (F de base +3 colonnes dues à sa force exceptionnelle) / Phobie (Grave), il éprouve une crainte mélée de vénération pour la chatelaine (-50% à toutes ses compétences en sa présence) / Sang Acide : dommages G (par contact avec une plaie vive)
note : il peut attaquer deux fois par tour, une fois pour les griffes (IN 7 toucher -25%), une fois pour la hache (IN 3, toucher -50%)

Alweg d'ascendance Gadhar, il vint au monde suite à l'accouchement prématuré de sa mére (une esclave d'une caravane de Batranobans en route pour le chateau) dans la zone de fluide qui s'étend au pied de la colline. Le chef caravanier offrit alors le rejeton à madame de Jansen Naturellement il se trouva en grandissent devenir un monstre redoutable. Aujoud'hui c'est un colosse massif (il mesure presque deux metres pour plus de cent vingt cinq kilos) au torse large, le cou puissant, les bras énormes et les jambes fines. Il a de petits yeux d'un vert cruel, profondément enfoncés dans leurs orbites, de larges lévres rouges et il est totalement chauve. Sa peau d'ébéne est parcourue de volutes bleu-nuit dessinant des arabesques sans cesse changeantes à la surface de son corps. Les doigts de ses mains se terminent par de longues griffes rouge sombre. Devant la chatelaine il est un animal docile, entiérement assujeti au moindre de ses ordres il semble éprouver une sorte de crainte mystique de cette derniére. Mais avec les autres -ses proies- ils sait se montrer fourbe et féroce.
Sa méthode pour retrouver sa maîtresse -car son abscence l'a rendu fou- est sinon des plus efficaces tout du moins des plus simples (pour ne pas dire primaire) : attrapper chaque femme rencontrée, et là une fois qu'il a compris que ce n'était pas madame de Jansen, furieux de s'être trompé, la massacrer sauvagement. Qui dit mieux ? Bilan six mortes en moins d'une journée et ce n'est que le début.

UNE DELEGATION
Les villageois vont être rapidement obligés d'avoir recours aux héros pour les sortir d'embarras, parce que ce sont les seuls porteurs présents sur les lieux. Les paysans fort marris se proposent de leur remettre une centaine de rams pour qu'ils les débarrassent du monstre. Il s'agit de 100 rams en tout, les paysans rançonnés par les impots de Démécrius ne peuvent guére faire mieux. Les armes, elles, seront de toute façon prêtes à tout pour laver l'affront de s'être fait berner aussi facilement, et d'autre part ne seraient pas trop mécontentes d'inscrire cette prétendue terreur à leur tableau de chasse. Seul Démécrius est contre (il fallait bien s'y attendre), il prétend que "sa milice" pourra bien s'en charger toute seule (ce qui est loin d'être vrai, cependant il a peur que les héros ne viennent mettre

encore un peu plus leur nez dans ses affaires privées) mais comme il part sous peu il ne pourra passer que peu de temps à tracasser les héros, il prétend un voyage d'affaire à Nérolazarevskaya.

L'ENQUETE

Ce n'est qu'à la suite d'une petite collecte d'infos dans le village que les héros peuvent espérer recoller les différentes parties du puzzle, retrouver la chatelaine, calmer le monstre et tout ça...Il est possible que certaines de ces informations soient déja parvenues aux personnages lors des épisodes précédents. Quoi qu'il en soit, les meurtes vont se poursuivre, au rythme de 2 ou 3 femmes abominablement tuées par nuit, jusqu'au dénouement de l'histoire (sans parler de ceux qui étaient là et qui auraient mieux fait de se trouver ailleurs).

les informations, présentées ci-dessous vous le seront invariablement comme suit, elles sont de plus classées par rubrique.
renseignement : où l'on apprend ce qu'il y a à découvrir
moyen : où l'on apprend comment les PJs devront s'y prendre pour recueillir l'info, auprés de qui et éventuellement où ils devront chercher.

AU SUJET DU MONSTRE
renseignement : le monstre sanguinaire n'est autre qu'un des serviteurs de la chatelaine.
moyen : recouper les témoignages et descriptions des survivants des attaques de la créature (!) avec les dires de Mallefroisse ou de Licia Rigéros (ça sera trés délicat). Contacter Tobiaflin (devant la gravité de la situation, elle sera plus encline à tout raconter), elle a déja eu par le passé à le soigner et elle est certaine de son identité.

renseignement : il est rendu fou par l'absence de la chatelaine et la cherche sûrement.
moyen : Questionner Tobiaflin qui soupçonnait le lien malsain qui unissait madame de Jansen à l'ignoble chose, leur dépendance mutuelle. Se montrer trés persuasif avec Licia Rigéros (seule une femme peut y parvenir) ou employer la torture (enfin ce n'est de toute façon pas gagné d'avance) la cuisiniére etait en effet au courant de tous les secrets de sa maîtresse

renseignement : où se terre Nostféres (à tout hasard, il n'est présent dans son refuge que le jour)
moyen : retourner le chateau de fond en comble (ça peut prendre trois jours), être attentif et avoir de la chance ou savoir ce qu'on cherche et là il ne faut que quelques minutes.

QUI A COMMANDITE L'AFFAIRE
renseignement : on peut acquérir la certitude que la chatelaine n'y était pour rien, et que l'étranger cagoulé pourrait bien être le maire.
moyen : outre la visite à la guilde des mercenaires d'Inac (l'annonce était si étrange qu'on s'en souvient encore), il est possible d'obtenir cette information en faisaint subir à un éventuel rescapé des "Sekekers" un passage à tabac en régle, où en cuisiner adroitement les épamurs (en leur graissant convenablement la patte bien entendu).

COMMENT A EU LIEU L'ENLEVEMENT
renseignement : les mercenaires sont entrés par un passage secret dans le chateau.
moyen : interroger Nestor Varandréas, ce dernier finira bien par craquer (alors là bon role playing) et par avouer qu'il a vendu sous la menace sa maîtresse pour une poignée de rams, en révélant l'entrée du passage secret à Démécrius. On peut toujours continuer à questionner le mercenaire encore vivant ou alors poser directement la question à Démécrius (là il ne faut quand même pas trop rêver, il est en "voyage").

renseignement : découverte du passage secret menant hors du chateau.
moyen : retourner le chateau de fond en comble (cinq jours), être attentif et avoir de la chance. Ou savoir ce qu'on cherche et là il ne faut que quelques heures, moins encore si on est accompagné de Varendréas.

CE QUE DEMECRIUS A A SE REPROCHER

renseignement : Démécrius couvrait les trafics de madame de Jansen; c'est bien simple, dés qu'une affaire la concernait ou dés que quelqu'un se montrait trop curieux sur son compte on classait l'affaire et on l'étouffait (quelques disparitions de voyageurs, quelques accusations de recel, et même quelques prétendues fugues de jeunes filles de la région que l'on n'à jamais retrouvées).
moyen : Auprés des miliciens (avec un peu d'argent ou en les impressionnant suffisamment). Auprés de Ménarus (en lui laissant entendre que si certains bruits arrivaient aux oreilles de ses supérieurs il y à fort à parier qu'il ne tarderait pas à être muté sur la frontiére).

renseignement : les relations amoureuses de Démécrius et de madame de Jansen, le fait qu'elle le fasse chanter.
moyen : Grâce à la Janice (avec de l'argent ou un bon jet d'Artisanat Batranoban) à qui Démécrius se plaignait sans arrêt, bien que d'une maniére assez confuse, de ses anciens rapports avec la chatelaine et du chantage permanent qu'elle exercait sur lui.

renseignement : le traffic d'enfants
moyen : faire pression sur quelques paysans (qui bien que difficiles à faire parler céderont devant quelques menaces) "vous connaissez les peines pour ce genre de délits ? On est pas chez les Dérigions ici !". La Janice contre de l'argent acceptera de dire qu'elle jouait de temps à autre les méres porteuses pour le compte de Démécrius. Tobiaflin avec de bons arguments, car elle désapprouvait -en secret- ces agissements, mais ayant aidé à mettre au monde des bébés en bonne santé qui disparaissaient du jour au lendemain sans qu'on en retrouve les corps lui a fait se poser quelques questions.

renseignement : Démécrius détourne une partie de l'impôt pour son compte personnel, il en versait une autre partie à madame de Jansen.
moyen : Intimider Ménarus (en lui rappelant que ses chances de mutation sur la frontiére ne font qu'augmenter). Ce dernier savait que le maire puisait trés largement dans l'impôt. Questionner Licia Rigéros qui percevait l'argent pour sa maîtresse. Faire un tour à la maison des taxes d'Inaccessability et comparer les sommes percues par l'état et celles prélevées par Démécrius. Faire le tour des banques de la ville et poser les bonnes questions aux bonnes personnes. S'enquérir des derniers investissements de Démécrius (celui ci a en effet fait quelques audacieux placements immobiliers, pour assurer sa retraite).

renseignement : découvrir des documents accusant Démécrius
moyen : fouiller la chambre forte de Madame de Jansen (àprés l'avoir trouvée), jouer les ninjas dans le batiment officiel de la guilde des courtisans à Inaccessability (c'est là que sont déposés les livres récupérés par l'ombre que nous avons déja évoquée plus haut) ou jeter un coup d'oeil aux archives de la milice (de nombreuses affaires ont été classées sans leur donner suite, sur ordre du maire, d'autres dossiers ont tout simplement disparu et ne figurent plus que sous la forme d'une ligne de référence dans le registre principal)

OU EST LA CHATELAINE
renseignement : l'existence d'un petit fortin à demi en ruines entre le chateau et le village
moyen : seuls les plus vieux habitants du village savent que cette ruine existe dans les bois d'en bas. Tillias Tobiaflin peut leur en retracer l'histoire
689 : un fort Dérigion est incendié durant l'insurrection Vorozion
714 : Ce qui en reste fut devasté lors d'une contre attaque Dérigion
717 : des Sekekers y séjournent, ils sera rasé à l'issue d'un combat entre une unité réguliére et celles-ci
800 : le fortin est reconstruit par les Vorozions, bien que n'ayant plus aucune utilité stratégique, il ne sagit là que d'une décision purement administrative
868 : la batisse est définitvement abandonnée, et depuis son existence est peu à peu tombée dans l'oubli

renseignement : localiser ce fortin
moyen : Evidemment quelques gosses connaissent la réputation des environs du fortin et les plus curieux l'ont déja approché, mais avec le monstre aucun parent ne laissera ses rejetons s'aventurer dans les bois. Et puis personne ne prête jamais attention aux gosses. Dans le même ordre d'idée Migloch (le Ventor de la prison municipale) y traînait étant tout gamin et connait particuliérement

bien les cavernes de la région, mais avec lui il faudra allonger l'argent. Ensuite Amien Soleret l'a entre apercu par hasard (il peut mentionner une ruine mangée par les mousses, bien à l'est en aval de la Noyeuse) mais manque de chance il l'a découvert en enterrant...sa femme, ce qui fait qu'il sera légérement réticent sur le sujet. Enfin on peut toujours demander à Démécrius lui-même (qui doit le savoir mieux que personne) mais la milice du village n'est pas là pour les chiens .
Il est aussi possible de localiser le fortin en achetant une carte de la région (250 Rams) à la guilde des cartographes.

renseignement : découvrir l'existence du passage menant au lieu où est détenue madame de Jansen.
moyen : questionner Démécrius directement où le suivre discrétement.
Si le petit groupe s'avisait d'aller faire un tour là-bas mais sans guide souhaitez leur bonne chance, parce que des tunnels, des cavernes et des entrées il y en à. Donc à part se perdre dans les dédales de couloirs sous-terrains et se battre avec les Deynonichus à demi réveillés et de mauvais poil, nos héros risquent fort de rentrer bredouilles. Il est en effet pratiquement impossible de localiser l'endroit sans l'aide de Démécrius, Migloch ou sans passer la région au peigne fin (2 semaines avec une centaine de paysans, au bas mot)

LA PISTE SOLERET
renseignement : Soleret a tué sa femme, et l'a enterrée dans les bois d'en-bas
moyen : Questionner la Janice, être persuasif et généreux (il s'est confié à elle). Questionner Miggloch qui l'a vu transporter un gros paquet sur son dos, s'enfoncant dans les bois une nuit. Comme il aimait bien le forgeron, il n'a jamais rien dit.

renseignement : Soleret verse une pension à la Janice
moyen : Tillias Tobiaflin le sait, mais pourquoi irait-elle le dire aux joueurs ? Sinon le suivre. Il lui remet l'avant dernier soir de chaque semaine une petite somme d'argent (de 8 à 15 rams) et repart aussi tôt -et il est si facile de le confondre avec la silhouette encagoulée de Démécrius.

renseignement : C'est Soleret et pas Nostféres qui à tuée la Janice (le 13éme jour du premier mois d'hiver).
moyen : un jet de médecine (+00%) sur le corps permet en le comaprant aux autres cadavres de découvrir que ce n'est pas le même genre de blessures. Apprendre par Tobiaflin que la Janice faisait chanter Soleret. Questionner Soleret. Questionner un peu tout le village, les coméres sont prétes à raconter que l'on voyait souvent une silhouette encapuchonée prés de chez la putain (Soleret ou Démécrius?).

DIVERS
renseignement : madame de Jansen versait une pension aux parents de ses servantes tuées par Nostféres.
moyen : Retrouver les parents des servantes égorgées, ils sont dispersés dans les fermes extérieures au village et ne parleront que difficilement (la peur et le chagrin), mais le fait d'avoir revu leurs filles parmi les cadavres lors de la marche contre le chateau les a bouleversés et ils affichent des mines pathétiques, des yeux rougis et mouillés. Deux des méres sont même en pleine dépression nerveuse, d'autres paysans ont été éprouvés en revoyant qui un frére qui un cousin qui un ami. Mais la douleurs de ces familles n'est pas passée inaperçue. Ou et encore une fois questionner Licia Rigéros.

renseignement : Des rumeurs diverses vraies ou fausses sur toute l'affaire.
moyen : passer ses soirées au "Polac Laborieu".

renseignement : l'AEnestor Ménarus fournira de l'aide aux PJs pour coincer Démécrius si cela peut lui rapporter une promotion.
moyen : la Janice, Tobiaflin, Migloch ou n'importe quelle discussion avec Ménarus lui même devrait suffire à en convaincre les héros (même si il ne le dit pas clairement).

renseignement : Démécrius est toujours au village.

moyen : lui rendre visite, questionner adroitement ses serviteurs ou même sa femme à laquelle il à raconté une invraissemblable affaire de complot à laquelle elle ne croit qu'à demi. Faire la planque prés de chez lui, il sort tous les soirs tard, discrétement et rejoint la route du cimetiére.

renseignement : madame de Jansen est accroc au Fragment de Muffin.
moyen : Licia Rigéros qui, si les PJs ne sont pas assez rapides à son goût, ira le leur confier d'elle même pour sauver sa maîtresse.

LA BASTON FINALE
(ambiance musicale "Alien3")

Le fortin est donc situé en aval de la Noyeuse, à l'est, à un demi polac du village, perdu dans les bois. Le fortin posséde tout un réseau de galeries (qui sont -soit dit en passant- infestées de Deynonichus) qui débouchent sur d'anciennes cavernes Orcs. De là il est possible (convenablemnt guidé) en remontant le cours d'une petite riviére souterraine d'accéder à la geole de madame de Jansen au bout de prés de 2 kilométres. Mais ce bon Démécrius a connaissance d'un passage bien mois périlleux, et bien plus pratique donnant sur une des salles qu'il a spécialement fait aménager pour recevoir son hôte, ce passage reste le plus rapide et le plus sur moyen d'arriver jusqu'à elle.

La châtelaine est enchaînée à un mur d'une grotte de petite dimension, en face d'elle un miroir lui permet de contempler la décrépitude que l'épice apporte à son corps (son état sera plus ou moins pitoyable selon la promptitude d'action des PJs). En effet Démécrius a conçu contre elle une vengeance particuliérement atroce; il lui fait absorber un épice qui accélére le métabolisme et la fait ainsi vieillir plus vite (de la Poussiére de Temps). Cet épice il se l'est procuré pour un prix exorbitant à Pôle. Mais un second probléme demeure ignoré de tous (ou presque) la dépendance aigue de la chatelaine au Muffin qui rique de la tuer prématurément. Démécrius conserve ses doses d'épice dans une petite sacoche ventrale.

Il reste normalement quelques mercenaires encore en vie et plusieurs porteurs d'armes pour défendre la place, inutile d'ajouter que des bruits de bataille ne tardont pas à déranger les charmantes bêtes qui tentent d'hiberner dans les environs et que celles ci ne seront pas longues à se joindre au combat (1d10+5 tours) et inutile d'ajouter que les reptiles eux ne sont pour personne...

les Deynonichus : 10 adultes et 1 chef de meute

DELIVRANCE
voici les quelques dénouements possibles les plus probables :

dénouement 1
Ils sont rapides et arrêtent l'affaire en prés d'une semaine aprés l'enlèvement, on compte à peine 25 victimes...Les héros n'ont pas tués Nostféres et elle en reprend le control aussi vite que possible. Les paysans remercient chaleureusement les porteurs (!) et la chatelaine leur verse leur prime. Démécrius (si il survit) est traduit en justice, Ménarus obtient sa promotion (si il a été assez habile pour se donner le beau rôle). Un nouvel Administrateur est nommé, la dame devra redoubler de vigilance.

dénouement 2
Si ils ont dû tuer Nostféres, la châtelaine se montrera plutot froide et distante envers eux et voudra quitter la région au plus vite, elle fera agir ses relations pour les discrditer auprés de la guilde des courtisans qui comme tout le monde n'aime pas perdre d'argent (en pretextant qu'a cause des PJs le projet n'est plus viable).

dénouement 3
Ils ont un peu tardé, deux semaines ou plus, on compte une soixantaine de victimes déja et on envisage d'adresser un courrier pour demander l'aide de l'armée réguliére. La chatelaine a atrocement vieilli et a beaucoup perdue de son charme. Nostféres la reconnait (?) mais fou de douleur, de chagrin (ou de dépit) il tente de la tuer. Si les héros la sauvent (encore une fois) elle sera prête à affreter une expédition pour les territoires Batranobans (bon départ pour "un cadeau empoisonné") afin d'en ramener une de ces épices trés rares succeptibles de lui rendre sa jeunesse. Ménarus sera muté à la frontiére et le village changera de maire.

dénouement 4
Ils arrivent trop tard et la chatelaine est déja morte, Démécrius peut encore tenter d'acheter leur silence, mais il restera toujours Nostféres. Un courrier a déja été adressé à Inac pour demander l'intervention de l'armée réguliére .

Dénouement 5 *"tout le monde est mort"*
Vos joueurs sont vraiments nuls et ils se plantent complétement. Démécrius parvient à leur coller toute l'affaire sur le dos (les accusant de tous les crimes de la région) leurs têtes sont mise à prix dans tout l'empire Vorozion. Pour arranger les choses les sectes du Plaisir Infini et des Joyaux de Pôle leur demandent des comptes. Il est temps d'aller se mettre au vert. Bref Démécrius se frotte les mains.

APPENDICE
Voici le détail des divers épices propres à cette histoire

Printemps de Fey
difficulté : -100%
type : C
partie de la plante : fleur
fabrication : +50%
réalisation : broyage
préparation : sous forme de pollen ou de meil épais à avaler aprés une semaine de jeûne
effet : bloque le vieillissement de 1 an (PU1)
effet secondaire : le désir de sexue du personnage augmente de 1 pour les deux semaines à venir
prix d'une graine : 50 thams
prix d'une dose : 5000 thams

Liqueur d'OEphis
difficulté : -60%
type : B
partie de la plante : feuille
fabrication : -10%
réalisation : macération
préparation : sous forme d'un alcool bleu vert à consommer par la victime
effet : si elle échoue à un jet de volonté x 5 la victime tombe aussitot sous le charme de la permiére personne de sexe opposé qu'elle verra et ce pour les douze heures à venir, executant ses moindres désirs (sans pour autant pouvoir attenter à sa vie) (PU12)
effet secondaire : perte définitive de 1 point de volonté
prix d'une graine : 500 thams
prix d'une dose : 15 000 thams

Poussiere de Temps

difficulté : -80%
type : C
partie de la plante : racines
fabrication : +15%
réalisation : fumage
préparation : sous forme d'une poudre à faire sniffer à la victime
e**ffet** : vieillissement de 7 ans échelonné sur une durée d'une semaine (PU7) maximum, une dose par semaine, les autres sont inéfficaces
effet secondaire : 2d10 heures aprés avoir été mis en contact avec l'épice, la victime subit de graves allucinations et ce durant 1d6 heures
prix d'une graine : 50 thams
prix d'une dose : 7000 thams